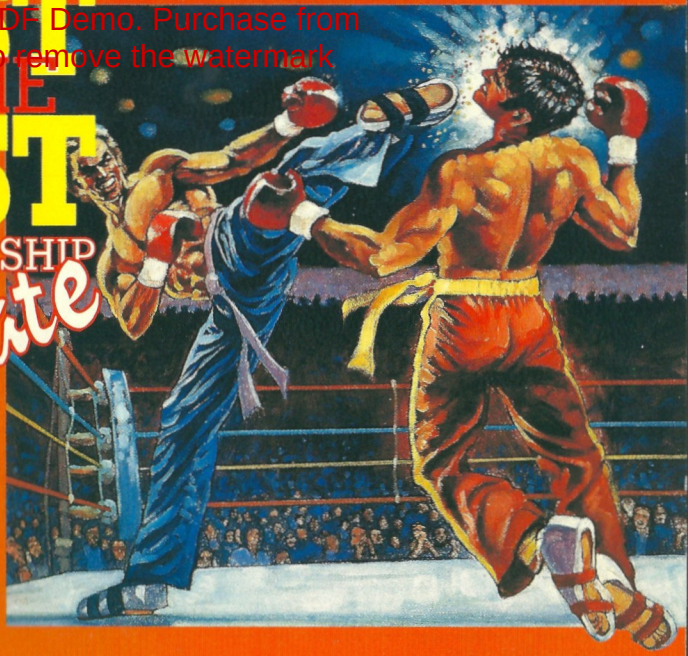
NES-BB-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

BEST OF THE BEST

CHAMPIONSHIP Karate



LORICIEL

INSTRUCTION MANUAL
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

© LORICIEL 1992

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

7, RUE DU FOSSÉ BLANC
92624 GENNEVILLIERS CEDEX
FRANCE

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP Karate

Thank you for purchasing Loriciel's original International Kickboxin' extravaganza, **"Best of the Best Championship Karate"™** cartridge for your Nintendo Entertainment System™.

Before you step into the ring and assume your fighting position, we recommend you read the following instructions carefully. We fear that if you don't follow our advice, you'll be beaten to a pulp and knocked senseless.

TABLE OF CONTENTS

	Page
INTRODUCTION	2
STARTING THE GAME	4
HOW TO PLAY	6
• THE CONTROLLER	
THE MATCH	8
• THE INFORMATION BOARD	
• MORE INFORMATION	
THE DIFFERENT OPTIONS	12
THE KUMATE	17
FIGHTINGS TIPS	18

DEVELOPMENT TEAM

Development Manager :	Pascal JARRY
Coding :	Carlo PERCONTI
Graphics :	Marco de FLORES Christophe PERROTIN Isabelle MAURY
Music and sound effects :	Michel WINOGRADOFF Vincent BAILLET
Manual :	Tony CHIODO LORICIEL
Many thanks to :	NINTENDO People Japan & USA ELECTROBRAIN People BANDAI France People David KLEIN Ron JOHNSON Mr TSUDA Kazuyo HORIGANE Emmanuelle KREUZ

© Copyright 1992. LORICIEL France.

CHAPTER 1. INTRODUCTION.

Concentration of spirit...

"One must climb the mountain in order to determine the height of heaven...One must search oneself to find the way to reach it..."

Grand master Kang Suh Chong - 10Th Dan

Welcome to the International sport of Kickboxing!

Called the fighting sport, Kickboxing involves an incredibly skillful mastery of lethal movements and strikes directed from the feet and the fists. Keep in mind that kickboxing is a quite recently developed, and still to be perfected, fighting sport. Its primary characteristic is the high efficiency of the landed punches, kicks and other blows.

It is important to always remember that the knockout is the final and possibly fatal, decisive issue of the fight.

At an extremely young age, your interests were drawn to the mystical and almost magically mysterious martial art of the far away Orient. You began to train at the age of six. You ate, slept and drank the sport, each and every day you honed your skills and worked to perfect every move. Your goal was to become the Best of the Best in the sport and to one day be able to call yourself a master.

That was twenty years ago and your training has taken you to competitions and recognition worldwide. You are the newest addition to the kickboxing world circuit.

Your training has literally taken years and you have been taught by the very best senseis that the international sport of kickboxing has ever had to offer.

Your training is, however, far from being complete. You are still a learner, and there is still a master. You still want to become the Best of the Best. You want it so badly, you can almost taste it.

Currently you rank as the 16th best kickboxer in the world, but you are far from achieving your goal. Everything you have learned over the last twenty years is on the line-jump into the ring and take charge and keep training in between matches.

As your skills sharpen you will be asked to participate in the ultimate confrontation, "the kumate". This is a full-contact, no-holds-barred match, requiring much thought and extensive training....

Think carefully before entering, as much can be gained in a kumate victory and much can be lost! You will know inside yourself when it is best to enter and when to drop out. Gain your victories in stages, for the spirit must lead the body.

This game represents the essence of the art. You will meet many tough fighters -just as obsessed with being the best as you are- and you will fight current champions.

Never forget the essence of the martial spirit, "Dedication, Obedience, Honour, Faith, and Perseverance in battle".

Welcome to the opportunity to be "the Best of the Best"! Press the **A-BUTTON** to start !

CHAPTER 2. STARTING THE GAME.

1. Make sure the power of your Nintendo Entertainment system™ is off.

2. Insert your "Best of the Best Championship Karate"™ Game Pak™ into your Nintendo Entertainment System™.

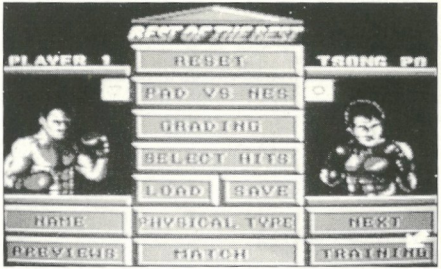
3. Turn on the power.

BE CAREFUL!

Never insert or take out your cartridge when your NES™ is still on. Never force the cartridge into the machine.

If you are ready to slide into the ring and face the first challenge press the **START-BUTTON.**

The ***MENU SCREEN*** before you enables you to explore the many options of the game. To move from "option" to "option" on the ***MENU SCREEN,*** simply use the **CONTROL PAD** to move the arrow pointing to the direction of the "option" you wish to enter and then press the **A-BUTTON.** You will now enter the selected "option".



There are 12 options :

PHYSICAL TYPE	*SAVE*
GRADING	*LOAD*
PAD vs NES	*NEXT BOXER*
SELECT HITS	*PREVIEW*
RESET	*TRAINING*
NAME	*MATCH*

CHAPTER 3.
HOW TO PLAY.

This is it ! The moment we have all been waiting for !

3.1 THE CONTROLS :

On the left the arrows allow you to move your character around the screen, in the middle there are two buttons **START** and **SELECT,** and on the right you will find the **A** and **B-BUTTONS.**

A. Thanks to the **CONTROLLER,** you can move from option to option on the screen ***MENUS.***

B. Thanks to the **CONTROLLER** you can move your character and hit during the fight.

Let's look at the basic functions :

B1. USING THE CONTROL PAD without pressing ANY BUTTONS :

This will move the boxer around the screen :

Press either **LEFT** or **RIGHT** to advance or retreat.

Press up and the **4 DIAGONALS** to strike.

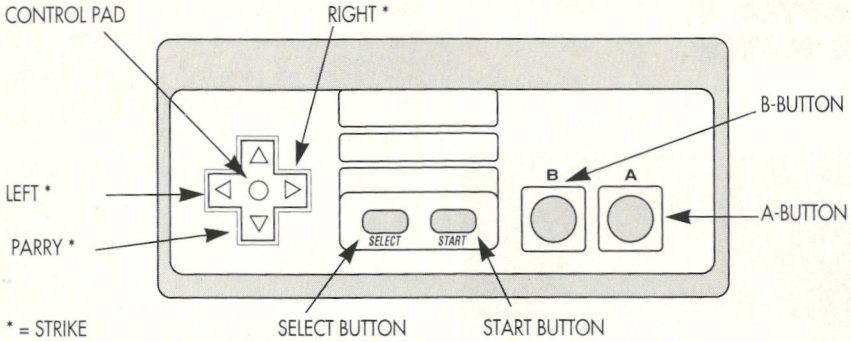
Press **DOWN** to parry.

B2. USING THE CONTROL PAD while pressing the A or B-BUTTONS :

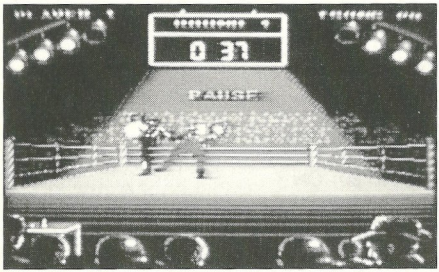
You will be able to make 8 additional movements by pressing the 8 directions of the **CONTROL PAD** while pressing the **A** or **B-BUTTONS** simultaneously.

C. THE START BUTTON pauses and unpauses the game during the fight. Also used to VALIDATE (or ACCEPT) in the ***MENU.***

D. THE SELECT BUTTON : In any sequence or match, ***SELECT*** takes you back to the ***MENU.***


CONTROL PAD
RIGHT *
B-BUTTON
B
A
LEFT *
A-BUTTON
PARRY *
SELECT
START
* = STRIKE
SELECT BUTTON
START BUTTON

CHAPTER 4. THE MATCH.



To play efficiently try, for the first match, to play against an "easy" guy, with weak reflex, strength and resistance percentages, like TSONG PO.

(In the ***MENU*** screen see : ***NEXT BOXER & PHYSICAL TYPE*** Options).

Thereafter progressively make your way through to the tough guys. This really is the basis of the game.

Now the time has come for you to enter the ring ! The name of the game is pound or be pounded !

In the ***MENU*** select the option ***MATCH.***

Then press the **A, B OR START BUTTON** to begin the fight.

Note : If the two boxers' skill levels are too different, the fight will be refused !

4.1 THE INFORMATION BOARD

Before you now lies the ring. The information board is situated above the ring and consists of a timer and two rows of footlights. The timer indicates how long you have to fight before the end of the round. Each round lasts one minute.

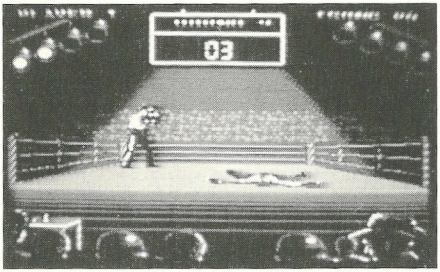
During the fight, an arrow pointing to one of the boxers' feet shows which one represents you.

The left footlight strand represents the left boxer, i.e. yourself.

Each footlight strand is located above the corner of each boxer. The row with the brighter lights indicates which boxer is leading the match. (This is a good clue as to why the brightness of the light strands will vary according to the landed blows during the fight.). There are four projectors on each footlight strand, and each one has three different intensities of lighting.

When the four projectors above a boxer's corner are black, it means that the boxer is knocked out and loses the fight.

Note : On the screen, when the fight begins, you are the boxer on the left side of the screen.



4.2 MORE INFORMATION ABOUT THE FIGHT

Striking a blow :

As mentioned in Chapter 3.1, to strike a blow, just press one of the **CONTROL PAD** directions (with or without the **A** or **B-BUTTONS**).

The blow corresponding to the chosen position is automatically executed. To see the different positions available, refer to the ***SELECT HITS*** mode description of this manual.

Hitting your opponent :

• To make sure that your blow hits your opponent, your attack zone (fists, feet...) must touch an unprotected and sensitive part of your opponent (head, torso, thigh). If you are too close to your opponent or too far away from him, your strike will miss its target.

Parry and dodge :

To parry a blow, you must move the **CONTROL PAD** in the down position **without** pressing the **A** or **B-BUTTON.**

Depending on your boxer's REFLEX percentage, he will choose a more or less efficient parrying position. If there is no attack, he automatically selects the parry position.

Blow :

When you strike a blow, several factors will define its quality :

The strength of the attacker.

The resistance of the opponent.

The power of the blow.

The part of the body hit by the blow.

Note that when you make your opponent fall, it will make him more nervous. His strength level increases while his reflex level decreases.

All scoring is kept according to these factors.

The variations in the projectors' lighting reflects a boxer's vitality.

Recovery :

This happens automatically at the end of each round. Recovery time is 30 seconds and allows the boxer to regain lost strength and vitality. Recovery is also possible during a fight when there is no attack or when the opponent falls to the ground.

Clinch :

When two boxers fight too close to one another, they sometimes clinch. The referee must then stop them.

Half-turn :

It may happen that after receiving a blow, you find yourself turning around with your back to your opponent. It is essential that you make a half-turn in order to go on fighting and recover quickly. You have two ways of executing this turn :

1. Totally release **CONTROL PAD** all buttons. This will automatically trigger a neutral position and turn the boxer to face the opponent.

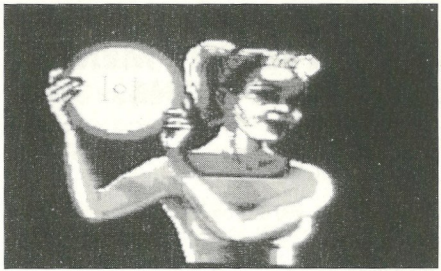
2. Move the **CONTROL PAD** to the down position without pressing the **A-BUTTON.** The half-turn will be immediately executed !

End of the fight :
At the end of the last round, the boxer with the most lit projectors wins the fight. **If the loser has one or several trophies, the winner gets the smallest trophy.**

For example : If your opponent owned trophies number 1, 2 and 3, the first time you win against him you will get his trophy number 1, the second time his trophy number 2, and the third time his last (but not least) important trophy.

If the fight was not easy to win, the strength, reflexes and resistance of the winner will be increased.

The Pom Pom girl shows the trophy you gained if you are the winner, or the one you have lost. If your boxer is the loser, his strength will automatically decrease (only in the case of a boxer controlled by the player, not for the player controlled by the **NES™**).



CHAPTER 5. THE DIFFERENT *MENU* SCREEN OPTIONS.

OPTION *PHYSICAL TYPE* :

With this option you can observe the three parameters that characterize your boxer :

STRENGTH reflects his strength.

RESISTANCE his resistance to the attack.

REFLEX his reflex to parry.

You access that option by pressing the **A, B** or **START-BUTTONS.**

OPTION *GRADING* :

The purpose of the ***GRADING*** option is to display the high scores of the various players, expressed in dollars, and the prizes they have won. There are two ways of rating boxers :

First, dollars reflect the strength level of a boxer, his resistance to attack, his reflexes and the number of trophies he has.

The second is according to the trophies owned by the individual boxer (if you have one or several trophies you automatically appear in the trophy classification).

The first of the two "grading" screens shows the current ranking of the top eight kickboxers in the world circuit. The dollar amount to the right of each name reflects the attributes of each boxer. All kickboxers (including yourself) are measured in competition by the amount of cash they are worth.

The more matches you win, the more money you'll be worth! Press the **A** or **B-BUTTONS** at this time to view the sixteen trophies available to a successful challenger, and to see who possesses what.

The screen before you now displays the lowest eight prizes and who currently possesses them...

Press the **A** or **B-BUTTONS** to switch from one page to another, and also to get from the 8 lowest players to the 8 best ones.

OPTION *PAD VS NES*

This "option" allows you to define the configuration of the commands available to you during the game. With the **CONTROL PAD,** move the "option "to the ***PAD vs NES*** block and press the **A, B** or **START-BUTTONS** to cycle through the choices. Several commands exist :

PAD vs NES : You choose the left kickboxer on the screen as yourself and you play against the **NES**-controlled Kick-boxer on the right.

NES vs PAD : This is the same as above, except that you will be the player on the right.

PAD vs PAD selects the two-player mode. In a two-player game, player one is always the boxer on the left and player two the one on the right.

OPTION *SELECT HITS* (For yourself and your opponent.)

There are 8 sets of kick boxing blows available with a wide variety in each.

To view them and assign a set to your boxer, choose the ***SELECT HITS*** mode.

On that screen page, there is one boxer and two options : ***SELECTION*** and ***SEE.***

Selection of hits :

These sets are numbered from 1 to 8. In ***SELECTION,*** use the **RIGHT** and **LEFT** arrows of your **CONTROL PAD** to get from the 1st to the 8th set. To visualize your selection, position your arrow on ***SEE,*** and press the **A** or **B-BUTTONS** to validate. By moving the **UP** and **DOWN** arrows, the boxer will move and demonstrate your choice.
Then press **SELECT** to quit the ***SEE*** mode and get back to the menu. If you are satisfied with your choice, press ***QUIT.*** If you do not wish to validate your selection, press the ***CANCEL*** option.

MENU :

This screen allows you to customize the game even further ! In this mode you can change :

OPTION *NAME :* - To change your name or your opponent's (only in the ***PAD vs PAD*** mode). Move the **CONTROL PAD** to the ***NAME*** option and press the **A, B** or **START-BUTTON.** Move the cursor under your

boxer's name (on the left of the screen) using the **CONTROL PAD** to the **LEFT** and the **RIGHT.** Use the **UP** and **DOWN** arrows to change letters, **LEFT** and **RIGHT** to switch from one letter to another, and press the **A** or **B-BUTTON** to validate.

In the two-player mode : The player on the left will change his name on the left side of the screen, and the player who is on the right, his name on the right side.

To modify your name, follow the same instructions as above.

RESET BOXER : This will reset to the boxer's original name, the hits selection, his characteristics and the trophies. Move the **CONTROL PAD** to the ***RESET BOXER*** option. Press the **A, B** or **START-BUTTON,** if you are two players, and then **A** or **B** to **VALIDATE.** Press the **A** or **B-BUTTONS** again to **QUIT** that mode.

PASSWORD : If you have built up an incredible fighter and you wish to save him in order to recall him when you stop or resume playing, then follow these instructions:

• If you wish to save your boxer's character, find your way to this second menu **OPTIONS SCREEN.**

Move the **CONTROL PAD** to the **SAVE** block then press the **A, B** or **START** keys. For the choice of the boxers, if you are in the two-player mode, do as in the **NAME** option. Copy down the exact password listed above and save it on paper for future reference.

• If you are resuming play and you wish to enter your password, get on the ***LOAD*** option. Press the **CONTROL PAD UP** or **DOWN** to change the letter or number position to the next and put in your exact code (in a two-player mode, the boxer selection is done as in ***SAVE).***

To enter your password press the **A-BUTTON.**

If you have entered your password correctly the screen will read "OK".

If you have failed to enter the correct code, the screen will read "NOT LOADED". At this time press the **CONTROL PAD** in any direction to escape.

*Note : **SAVE** and **LOAD** save as well the last position you had in your kumate fight. Therefore, you will not have to fight again boxer 1 if you already have won against him.*

Now, we are back in the Main Menu : ***MENU SCREEN :***

OPTION *NAME* (to change your boxer's name) :

If you wish to modify your boxer's name, press the **LEFT** and **UP** directions of your **CONTROL PAD** to change letters, **RIGHT** or **LEFT** to switch from one letter to the next or previous one, and press **A** or **B** to **VALIDATE** your selection.

OPTION *NEXT BOXER*

This "option" allows you to flick through all the opponents you'll face in the ring. Here's a tip : **if you have already fought someone and won, don't fight him again.** Advance to the next contender.

Here's how :

Position yourself on the ***NEXT BOXER*** block, and press the **A, B** or **START-BUTTON** to cycle through the choices.

If your ranking is too low, you will not be able to fight the top kickboxers of the world circuit until it is improved. How do you do this ? Keep training and fighting. Patience is a virtue!

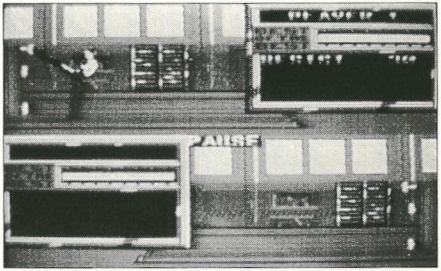
OPTION *PREVIEW*

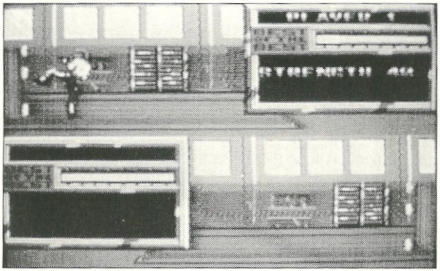
This "option" will enable you to preview the fighting styles of both your kickboxer and the opponent you have chosen. This option is very important since it will allow you then to select, depending on your observations, what "movement" will be most effective in the ring ! (press **A, B** or **START** buttons to get out of that option).

OPTION *TRAINING*

This mode will improve your boxer's ratings.

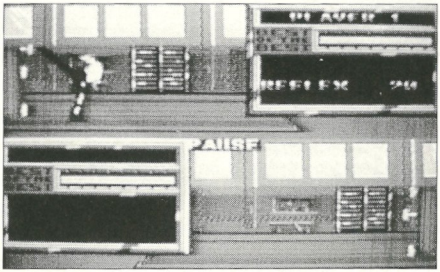
Three different trainings are proposed :





Each boxer has a ***STRENGTH, REFLEX*** and ***RESISTANCE*** capital which is the same for everybody. The higher these qualities measure, the stronger your boxer is.

The first time you get into training, your reflex, strength and resistance percentages will increase dramatically. However, next time you train, your points will not increase as quickly since training will not have such a strong effect on your body.



The characteristics rated by a percentage are :

- ***RESISTANCE :*** The more resistant a boxer is, the tougher it is to knock him down.

- ***STRENGTH :*** The stronger he is, the more impact his hits will have.

- ***REFLEX :*** The better the reflexes he has, the better his parry will be.

How to increase your percentages :

1. ***RESIST : RESIST*** appears in the grid. To improve your RESISTANCE,rapidly press the **A** or **B-BUTTON** several times to move that gauge and keep it steady for as long as you can.

2. **STRENGTH.** Increase it the same way as your **RESISTANCE.**

3. ***REFLEX.*** Try to kick one of the 3 targets that extend toward your boxer. Press the **UP** arrow to hit the top one, the **DOWN** arrow to kick the one at the bottom, and the **LEFT** arrow for the middle one.

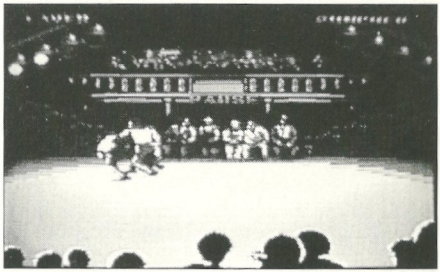
The more targets you kick, the better your **REFLEX** percentage will be.

Once the training time is over, you will automatically return to the ***MENU.***

The **SELECT** key will cancel the current discipline, and the **START** key will PAUSE.

Note : *If you feel strong enough or resistant enough not to train one of these characteristics, press **SELECT** to drop one of the training modes.*

CHAPTER 6. THE KUMATE.



Once you have won for the first time against the 5th fighter, an invitation to the Kumate appears on the screen. (Later you will get new invitations to the Kumate, depending on your performances).

Invitation screen is as follows :

If you answer **YES,** you'd better be sure of yourself!

You then have to fight against 1 opponent.There are 6 opponents altogether, but you are automatically attributed one. Once you have beaten the first one, the second one appears.

Ah ! The Kumate ! This is a no-holds-barred match without rules.

Remember, be aware that in a Kumate fight, you can lose (or win, let's not be pessimistic !) more points than in a normal match !

Take bets on your strength as you are not obliged to get into the Kumate (you can answer **NO** once the invitation comes and you will return to the ***MENU).***

CHAPTER 7. FIGHTING TIPS.

• To play efficiently try, for the first match, to play against an "easy" guy, with weak percentages of ***REFLEX, STRENGTH*** and ***resistance (PHYSICAL TYPE)*** and progressively make your way through the tough guys. This really is the basis of the game.

• Not all blows and kicks have the same impact.

• Watch your distance when you attack.

• Vary your blows as much as you can.

• If you hit an inactive opponent, your boxer will shrug his shoulders, wondering what the matter is with his opponent. Shrugging the shoulders indicates an unmotivated boxer, which decreases the power of your strike as well as the reflex percentage during the round.

• Don't let yourself get caught in a corner of the ring, it will prevent you from using your techniques.

• If two boxers have equal points at the end of a fight, the winner will be the one who tried the most varied blows. Don't forget it !

• Parrying during a match is very important. Learn to parry by pressing DOWN on the **CONTROL PAD.**

• Carefully watch the footlight strands on the top of the screen to see your physical condition.

• Use the **PREVIEW** mode to study your opponent's tactics. Learn them and go to the ***SELECT HITS*** mode to choose your movements accordingly.

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games ; other fixed or repetitive images may causes similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for futher information.

Nous vous remercions d'avoir acheté le jeu de kickboxing **"Best of the Best Championship Karaté"™.**

Avant de monter sur le ring et de commencer à travailler votre style, nous vous recommandons de lire cette notice avec attention. Nous craignons en effet qu'en ne suivant pas nos conseils, vous ne soyez réduit en bouillie et mis KO en un rien de temps.

SOMMAIRE

	Page
INTRODUCTION	22
COMMENT DEMARRER LE JEU	24
COMMENT JOUER	26
• LA MANETTE DE JEU	
LE MATCH	28
• LE TABLEAU DE CONTROLE	
• PLUS D'INFORMATIONS	
LES DIFFERENTES OPTIONS	31
LE KUMATE	37
QUELQUES ASTUCES	38

L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

Responsable de projet :	Pascal JARRY
Programmation :	Carlo PERCONTI
Graphismes :	Marco de FLORES Christophe PERROTIN Isabelle MAURY
Musique et effets sonores :	Michel WINOGRADOFF Vincent BAILLET
Manuel :	LORICIEL
Remerciements à :	David KLEIN Ron JOHNSON Mr TSUDA Kazuyo HORIGANE ELECTROBRAIN US et JAPON NINTENDO OF AMERICA NINTENDO JAPON BANDAI FRANCE

Tous les termes Anglais utilisés pendant le jeu seront expliqués dans ce manuel. En général nous vous indiquerons la traduction Française à côté du mot Anglais.

© Copyright 1992. LORICIEL France.

CHAPITRE 1. INTRODUCTION.

Concentration de l'esprit.....

"On doit être capable d'escalader la montagne pour évaluer la hauteur du paradis... On doit être capable de trouver en soi le chemin pour l'atteindre..."

Grand Maître Kang Suh Chong - 10e Dan

Bienvenue à ce sport International qu'est le Kickboxing.

Appelé sport de combat, le Kickboxing demande une adresse incroyable et une maîtrise totale de ces dangereux mouvements de pieds et de poings. Il est important de toujours se souvenir que le KO est l'issue finale et souvent fatale du combat.

Très jeune déjà, vous étiez attiré par cet art martial mystique et presque magique du lointain Orient. Vous avez commencé dès l'âge de six ans. Vous ne viviez que pour

ce sport. Chaque jour vous vous entraîniez, et travailliez pour parfaire chacun de vos mouvements. Votre but, votre raison de vivre était de devenir le "Best of the Best", le meilleur des meilleurs dans ce sport, et peut-être un jour, d'en devenir, LE Maître...

Cet entraînement a pris des années, et les plus grands Sensei (Maître en Japonais) que le kickboxing ait jamais eu à offrir vous ont enseigné leur art.

C'était il y a vingt ans déjà, et depuis votre entraînement vous a permis d'entrer dans le monde de la compétition internationale, et de devenir un champion.

La première étape étant réussie, vous êtes la dernière recrue de ce cercle si restreint des champions du monde de kickboxing.

Cependant, votre entraînement est loin d'être achevé. Vous avez encore beaucoup à apprendre, et il y a toujours un grand Maître...

Pour le moment, vous êtes classé 16e meilleur kick boxer mondial, et vous êtes encore loin d'avoir atteint votre but. Tout ce que vous aurez appris pendant ces vingt dernières années sera votre seul atout.

Sautez sur le ring, mais n'oubliez pas de toujours vous entraîner entre les matchs.

Vous aurez peut-être la chance un jour, d'être invité à la confrontation suprême : le "KUMATE". Il s'agira de "full contact", un match à pieds et poings nus, sans règles, sans arbitre, et où tout sera permis...

Réfléchissez bien avant d'accepter d'y participer. Vous pouvez y gagner comme y perdre beaucoup !

Cherchez bien au fond de vous-même ; ce jour-là, vous seul saurez si vous êtes prêt à entrer dans le KUMATE.

Un dernier conseil, gagnez vos victoires par étapes, sans empressement ; l'esprit doit diriger le corps.

Ce jeu représente le meilleur de cet art. Vous allez y rencontrer beaucoup d'adversaires différents, tous aussi obsédés à l'idée de devenir le champion des champions.

N'oubliez jamais ce proverbe qui est l'esprit même des arts martiaux, "Obéissance, Honneur, Croyance, et Persévérance dans le combat".

Bienvenue à vous qui avez la chance de peut-être devenir le "Best of the Best".

Appuyez sur le **BOUTON A, B** ou **START** pour démarrer !

CHAPITRE 2. COMMENT DEMARRER LE JEU.

1. Assurez-vous que votre console NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ soit bien éteinte.

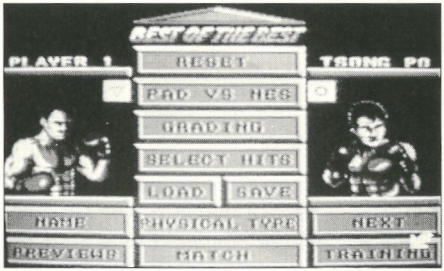
2. Insérez votre cartouche "Best of the Best Championship Karaté"™ dans votre console NES™ (Veuillez consulter le manuel de la console si nécessaire).

3. Allumez la console en poussant le bouton marqué "Power"..

Attention ! ***Ne jamais insérer ou enlever votre cartouche lorsque votre CONSOLE NES™ est encore allumée. Ne jamais forcer.***

Si vous vous sentez prêt à vous lancer sur le ring et à affronter le premier combat, appuyez sur le **BOUTON START.**

L'écran qui apparaît ensuite est le **MENU.** Il vous propose les options disponibles de ce jeu. Pour se déplacer de case en case (d'option en option) sur le **MENU**,appuyer sur la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** dans la direction souhaitée, et appuyez sur le **BOUTON A** pour valider l'option choisie.



Il y a 12 options :

PHYSICAL TYPE (FORME PHYSIQUE)

GRADING (CLASSIFICATION)

PAD VS NES (MANETTE DE JEU CONTRE NES)

SELECT HITS (CHOIX DES COUPS)

RESET (REINITIALISATION DES BOXEURS)

NAME (POUR CHANGER VOTRE MOT DE PASSE)

SAVE (POUR SAUVEGARDER LES CARACTERES DE VOTRE BOXEUR)

LOAD (POUR CHARGER VOTRE BOXEUR)

NEXT BOXER (BOXEUR SUIVANT)

PREVIEW (AVANT-PREMIERE)

TRAINING (ENTRAINEMENT)

THE MATCH (LE COMBAT)

CHAPITRE 3. COMMENT JOUER.

Çà y est ! Le moment tant attendu est enfin arrivé !

3.1. LA MANETTE DE JEU

Elle se compose, à gauche d'un bouton permettant de se déplacer dans toutes les directions, que nous appellerons la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE,** et sur le côté droit des **BOUTONS** marqués **A, B, SELECT** et **START.**

A - Grâce à la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** vous pourrez vous déplacer d'option en option sur les ***MENU*** à l'écran, et

B - Grâce à la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** vous pourrez vous déplacer et donner les coups pendant les combats.

Voyons tout d'abord les fonctions essentielles de votre manette de jeu :

B1 - La manette : Pendant un combat elle sert à diriger votre boxeur sur l'écran.

Appuyez sur la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** vers la **DROITE** et la **GAUCHE** pour faire avancer ou reculer votre boxeur.

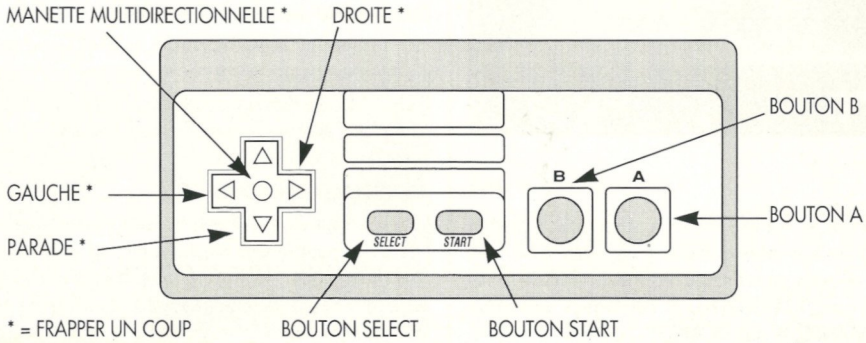
Appuyez vers le **HAUT** ou sur une des **4 DIAGONALES** pour donner un coup (Ce qui fait 5 coups différents).

Appuyez vers le **BAS** pour parer les coups de l'adversaire (parade).

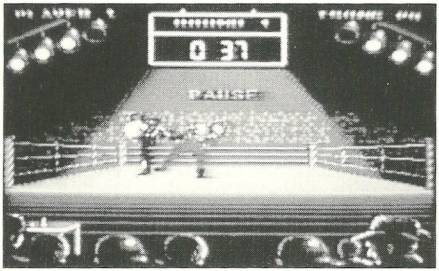
B2 - LA MANETTE ET LE BOUTON A : En appuyant sur les 8 directions de la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** tout en appuyant **simultanément** sur le **BOUTON A,** vous pourrez exécuter 8 mouvements supplémentaires !

C - LE BOUTON START : Sert à VALIDER pendant le jeu.

D - LE BOUTON SELECT : Pendant une option ou un match, cette touche vous ramène au ***MENU.***



CHAPITRE 4.
LE MATCH.



Pour jouer de manière efficace, essayez pour le premier match de jouer contre quelqu'un d'un niveau faible, avec donc de petits pourcentages de réflexes, ***(REFLEX)***, force physique ***(STRENGTH)***, et résistance physique ***(RESISTANCE)***, tel que TSONG PO.

(Pour connaître les caractéristiques des Kick boxers, dans le ***MENU***, choisissez les options ***NEXT BOXER & PHYSICAL TYPE***).

Puis tâchez progressivement de vous creuser un passage jusqu'aux joueurs les plus forts et détenteurs des titres les plus importants.

Ceci est vraiment le principe de base de ce jeu ; c'est un championnat.

Le moment fatidique de l'entrée sur le ring est enfin arrivé !

Dans le ***MENU*** sélectionnez l'option ***MATCH.***

Puis appuyez sur le **BOUTON A, B** ou **START** pour démarrer le combat.

Note : S'il y a une trop grande différence de force entre votre joueur et son opposant, le combat vous sera refusé!

4.1. LE TABLEAU DE CONTROLE.

Le match commence et le ring apparaît devant vous. Le tableau de contrôle situé au-dessus du ring se compose d'un chronomètre et de deux rangées de lampes/projecteurs. Le chronomètre vous indiquera tout au long du jeu le temps restant avant la fin du round.

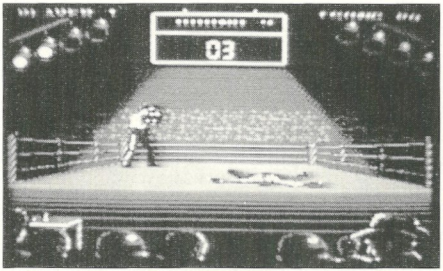
Chaque round dure 1 minute.

La rangée de lampes/projecteurs de gauche correspond au boxeur partant du coin gauche, et vice versa.

Chaque rangée de lampes indique l'état physique de chaque boxeur. Celui qui a la rangée ayant le plus grand nombre de lampes allumées mène le combat..

Il y a quatre lampes sur chaque rangée, et chaque lampe a 3 intensités lumineuses différentes, plus le noir.

Lorsque les 4 projecteurs sont noirs (éteints) sur une même rangée, cela signifie que le boxeur est à terre, et qu'il est en train de perdre le combat.



4.2. PLUS D'INFORMATIONS SUR LE COMBAT :

Donner un coup de poing :

Comme il est indiqué dans le chapitre 3.1,pour donner un coup de poing, appuyez sur la **MANETTE MULTI-DIRECTIONNELLE** (en coordination ou non avec le **BOUTON A** ou **B**).

Le coup de poing correspondant à la position sélectionnée est automatiquement donné.

Pour toucher votre adversaire :

• Pour vous assurer que votre coup atteigne votre adversaire, votre zone d'attaque (pieds et poings) doit atteindre une zone sensible et non protégée (sa tête, son torse, ses cuisses). Si vous êtes trop près de votre adversaire, ou surtout si vous en êtes trop éloigné, votre coup risque de louper sa cible.

Parer et esquiver un coup :

Pour parer un coup, vous devez avec votre **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** appuyer vers le bas, sans appuyer sur le **BOUTON A** ou **B.**

Selon le pourcentage de réflexes ***(REFLEX)*** de votre boxeur, il choisira une position plus ou moins bonne pour

parer ce coup. S'il n'y a pas d'attaque, il choisit automatiquement de se mettre en position de défense.

Les coups :

Quand vous frappez un coup, quelques paramètres définissent la qualité de ce coup :

- Votre force physique
- La force physique de votre adversaire
- Sa résistance
- La force d'impact du coup
- La partie de son corps qui a été touchée
- L'état de nervosité de celui-ci.

Notez que lorsque vous faites tomber votre adversaire, il devient très nerveux, voire agressif, et que ceci peut affecter ses pourcentages : son niveau de réflexe devient moins important mais par contre sa force augmente.

Le calcul des points est fait en fonction de tous ces paramètres.

Les variations de luminosité des projecteurs reflètent la vitalité du boxeur.

Récupération :

Ceci se passe à la fin de chaque round. Vous avez un certain temps pour récupérer et reconquérir vos forces perdues. Cette période de récupération est également possible pendant un combat à un moment mort où il n'y a pas d'attaque ou lorsque l'adversaire mord la poussière.

Combat corps à corps :

Lorsque deux combattants luttent trop près l'un de l'autre, ils peuvent tomber dans une lutte au corps à corps. L'arbitre alors intervient.

Demi-tour :

Il peut arriver qu'après avoir reçu un coup de poing, vous vous trouviez le dos à votre adversaire. Il est très important que vous fassiez demi-tour afin de continuer le combat.

Il y a deux façons d'exécuter ce demi-tour :

1. Relâchez totalement les boutons de votre **MANETTE** ; ceci aura pour effet de vous donner automatiquement une position neutre et de faire se retourner le boxeur.

2. Appuyez sur la **MANETTE MULITDIRECTIONNELLE** vers le **BAS** sans appuyer sur le **BOUTON A.** Le demi-tour se fera instantanément!

Fin du combat :

A la fin du dernier round, le boxeur ayant le plus de projecteurs allumés au-dessus de lui, gagne le combat.

Si son adversaire a un ou plusieurs trophées, le vainqueur remporte le plus petit de ceux-ci.

Exemple : si votre adversaire possède les trophées 1, 2 et 3, lors de votre première victoire contre lui vous gagnerez son trophée 1, à la seconde victoire, son trophée 2, et à la troisième, son 3ème et plus important trophée.

CHAPITRE 5. LES DIFFERENTES OPTIONS DU MENU.

OPTION *PHYSICAL TYPE* (FORME PHYSIQUE) :

Elle vous permet d'observer les trois paramètres qui caractérisent votre boxeur :

STRENGTH, sa force.

RESISTANCE, sa forme physique.

REFLEX, l'état de ses réflexes.

Vous accédez à cette option en appuyant sur les **BOUTONS A, B** ou **START.**

OPTION *GRADING* (CLASSIFICATION) :

Le but de cette option ***GRADING*** est d'établir le classement des différents joueurs, exprimés en dollars, et les prix qu'ils ont pu remporter. Il y a deux manières de noter les joueurs :

• La première façon est en dollars, reflétant leurs force physique, leurs résistance à l'attaque, leurs réflexes et leurs trophées.

• La deuxième manière est en fonction des trophées gagnés (si vous avez un ou plusieurs trophées, vous apparaissez automatiquement dans cette classification).

• Le premier de ces deux écrans de classification montre les huit meilleurs joueurs au niveau mondial, avec à droite leurs valeurs en dollars. Tous les kick boxers, vous inclus, sont classés en compétition en fonction d'un montant en dollars.

Plus vous gagnez de matchs, plus vous gagnez d'argent !

Appuyez sur le **BOUTON B** afin de voir les 16 trophées disponibles, et à qui ils appartiennent.

• L'écran suivant détermine les 8 derniers trophées et leur propriétaires...

Appuyez sur le **BOUTON B** pour passer d'une page à une autre et aussi pour passer des 8 derniers joueurs aux 8 meilleurs.

OPTION *PAD VS NES* :

Cette "option" vous permet de définir la configuration des joueurs.

Avec l'aide des flèches de votre manette, positionnez-vous sur l'option ***PAD vs NES*** et appuyez sur les **BOUTONS A** ou **B** ou **START** pour visionner les commandes disponibles. Il en existe trois différentes :

PAD vs NES : Manette de Jeu (vous) contre la NES™.

Le joueur dessiné sur la gauche de l'écran vous représentera et vous jouerez contre la NES™.

NES vs PAD : Même chose que l'option précédente, sauf que le joueur qui vous représentera sera le boxeur dessiné sur la droite de votre écran.

PAD vs PAD : Vous permet de jouer à deux. Dans le mode deux joueurs, le boxeur numéro 1 est toujours celui qui est représenté sur la gauche, et le boxeur numéro 2 celui de droite.

OPTION *SELECT HITS* (SÉLECTIONNER LES COUPS POUR VOUS ET VOTRE ADVERSAIRE) :

Il y a 8 sélections de coups disponibles, chacune très variée.

Pour les visionner et les attribuer à votre boxeur, choisissez le mode SELECT HITS.

Pour sélectionner des coups :

Ces sélections sont numérotées de 1 à 8.

Dans **SELECTION,** agissez avec les flèches **DROITE** et **GAUCHE** pour aller du numéro de sélection le plus grand au plus petit. Pour visualiser cette sélection, bougez vos flèches sur ***SEE*** puis appuyez sur les **BOUTONS A** ou **B.** Pour quitter ***SEE,*** appuyez sur **SELECT.**
Pour quitter ce tableau tout en validant votre sélection, appuyez sur l'option ***QUIT.***
Pour le quitter sans valider votre sélection, appuyez sur l'option ***CANCEL.***

MENU :
Cet écran vous permet d'approfondir le jeu et de le mener encore plus loin !
Dans ce mode vous pouvez choisir de changer :

CHANGE BOXER'S NAME (Changer le nom du boxeur) - le vôtre ou celui de votre adversaire - (seulement dans le mode deux joueurs ***PAD vs PAD***).
Dans le mode à un joueur : Positionnez-vous sur l'option **NAME** et appuyez sur les **BOUTON A, B** ou **START.** Bougez votre curseur sous le nom de votre boxeur (à gauche sur l'écran) en utilisant les flèches **DROITE** et **GAUCHE.** Les flèches **HAUT** et **BAS** vous aident à faire défiler les lettres. Puis appuyez sur le **BOUTON A** ou **B** pour valider le nom désiré.
Dans le mode à deux joueurs : Le joueur de gauche devra changer son nom positionné à gauche de l'écran et le joueur de droite son nom à droite de l'écran. Les manoeuvres à effectuer pour modifier le nom sont les mêmes que ci-dessus.

RESET BOXER : (Remise à jour du boxeur). Ceci vous permet de retourner au nom d'origine de votre boxeur, ainsi que ses caractéristiques et ses trophées. Bougez les flèches de votre manette vers l'option ***RESET.*** Appuyez sur les **BOUTONS A, B** ou **START,** si vous jouez à deux, puis **A** ou **B** pour valider. Appuyez encore sur le **BOUTON A** ou **B** pour quitter ce mode. Vous avez désormais le nom que vous aviez au début.

PASSWORD : Si vous avez "construit" grâce à vos nombreuses victoires un fantastique boxeur et si vous souhaitez conserver ses caractéristiques pour une prochaine partie, suivez ces instructions :
• A l'aide de votre manette, positionnez-vous sur le bloc ***SAVE*** puis appuyez sur les **BOUTONS A, B** ou **START.**

Pour le choix des boxeurs, si vous êtes en mode à DEUX JOUEURS, agissez comme dans l'option **NAME.** Copiez sur papier le mot de passe exact qui vous est donné.

• Lorsque vous reprendrez une partie et que vous souhaiterez utiliser votre mot de passe, positionnez-vous sur le bloc ***LOAD.*** Bougez les flèches vers le haut ou vers le bas pour changer la lettre ou le numéro de votre position afin d'entrer votre code exact (dans un mode à deux joueurs, le choix du boxeur se fait comme dans l'option ***SAVE***). Appuyez sur le **BOUTON A.** Si votre mot de passe est correct, l'écran affichera "OK" ; si vous vous êtes trompé, il affichera "NOT LOADED". A ce moment bougez votre **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** dans n'importe quel sens afin de sortir de ce tableau.

Note : ***SAVE*** et ***LOAD*** sauvegardent également l'état de vos combats dans le mode Kumate. Ainsi vous n'aurez pas à vous battre à nouveau contre le boxeur numéro 1 si vous l'aviez déjà battu dans un combat précédent.

Vous voici de retour au ***MENU*** principal :

OPTION *NAME* (POUR CHANGER LE NOM DE VOTRE BOXEUR) :

Si vous vouliez modifier le nom de votre joueur, appuyer sur les flèches **HAUT** et **BAS** pour faire défiler les lettres, **DROITE** ou **GAUCHE** pour passer à la lettre suivante ou précédente, et appuyez sur le **BOUTON A** ou **B** pour valider votre choix.

OPTION *NEXT BOXER* (BOXEUR SUIVANT) :

Cette "option" vous permet de visionner les différents adversaires que vous allez affronter. Voici un truc supplémentaire : **Si vous avez déjà combattu contre quelqu'un et gagné le match, ne l'affrontez pas encore une fois. Passez au boxeur suivant. Voici comment :**

• Positionnez-vous sur l'option ***NEXT BOXER*** et appuyez sur le **BOUTON A, B** ou **START** pour voir les différents joueurs disponibles.

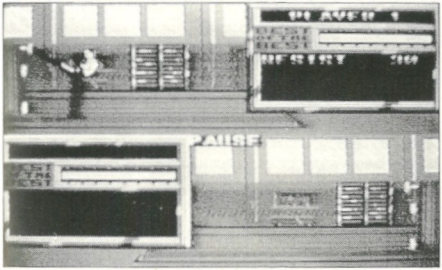
Si votre classement est trop faible, vous ne pourrez en aucun cas affronter le champion du monde ou un boxeur ayant un classement très élevé. Idem s'il y a un boxeur trop fort pour un boxeur dirigé par la NES™ trop faible. Continuez à vous entraîner et à affronter d'autres Kick boxers. La patience est une vertu !

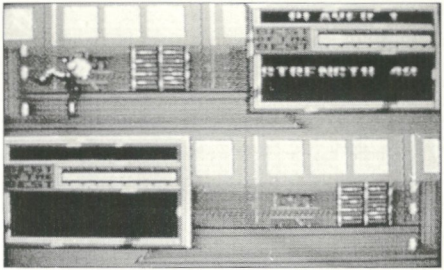
OPTION *PREVIEW* (AVANT-PREMIERE) :

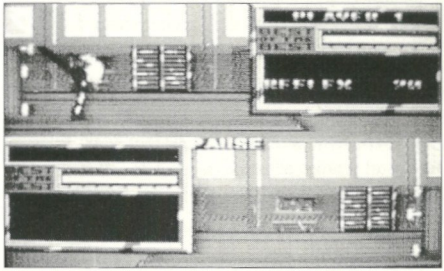
Cette "option" vous permettra de visionner en avant-première les styles de chacun des deux boxeurs (vous-même ainsi que votre adversaire). Cette option est très importante car elle vous permettra ensuite de sélectionner, en fonction de ce que vous avez vu, des coups qui vous permettront de vaincre (appuyez sur les **BOUTONS A, B** ou **START** pour sortir de cette "option").

OPTION *TRAINING* (ENTRAINEMENT) :

Ceci est la meilleure façon pour vous d'augmenter vos pourcentages en réflexe, résistance et force physique. Trois types d'entraînement vous sont proposés :







Chaque boxeur a dès le début un "capital" de force et de forme physique qui est identique pour tous. Ce capital est fait de trois rubriques qui définissent les caractéristiques du joueur. Plus une de ces rubriques est importante, meilleur est votre boxeur.

La première fois que vous irez en salle d'entraînement, les pourcentages de réflexe, résistance et force augmenteront de façon importante. Cependant, comme dans la réalité, les points obtenus dans la suite de l'entraînement seront moins importants car votre corps sera déjà rodé.

Les rubriques notées par des pourcentages sont :

• ***RESISTANCE*** (Endurance) : Plus un boxeur a de résistance physique, plus il est difficile de le mettre K.O.

• ***STRENGTH*** (Force physique) : Plus un boxeur a de force physique, plus ses coups auront d'impact sur l'adversaire.

• ***REFLEX*** (Réflexes) : plus un boxeur a de réflexes, meilleures sont ses parades.

Comment augmenter vos pourcentages :

1. Votre résistance ***(RESIST)*** :

Dans la grille du mode entraînement, le mot ***RESIST*** apparaîtra. Pour augmenter votre pourcentage en résistance, appuyez rapidement sur les **BOUTONS A** ou **B** pour faire bouger vers la droite au maximum une sorte de ligne située en dessous de votre nom dans le rectangle en face du mode ***RESIST.***

2. Votre force ***(STRENGTH)*** : Même processus qu'avec ***RESIST.***

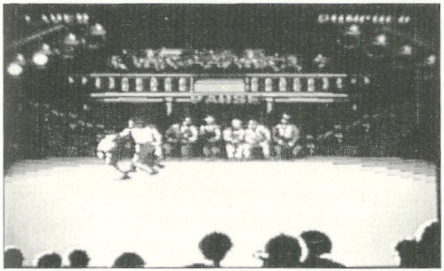
3. Vos réflexes ***(REFLEX)*** :Essayez d'atteindre à coups de pied une des trois cibles qui s'avancent vers le boxeur. Appuyez sur la flèche du **BAS** pour atteindre la cible du bas, celle du **HAUT** pour atteindre la cible du haut, et la flèche de **DROITE** ou de **GAUCHE** pour la cible du milieu.

Plus vous aurez réussi à atteindre de cibles, plus vos pourcentages augmenteront. Lorsque le temps de votre entraînement est fini, vous retournerez automatiquement au menu principal.

Le bouton **SELECT** sert à annuler la discipline en cours, le bouton **START** à faire une PAUSE.

Note : Si vous vous entraînez encore une fois sans vous être battu, vos caractéristiques augmenteront de manière moins drastique.

CHAPITRE 6. LE KUMATE.



Lorsque vous avez gagné pour la première fois contre le 5ème boxeur, une invitation au KUMATE apparaît à l'écran (de nouvelles invitations seront réitérées pendant le jeu, selon vos performances).

L'invitation apparaît à l'écran sous la forme ci-contre.

Si vous répondez **YES** (oui), soyez bien sûr de vous !

Vous devrez vous battre contre 1 boxeur. Il y en a 6 en tout mais on vous en impose un pour la première partie. Une fois celui-ci battu, le second interviendra.

Ah, le KUMATE... Voilà une lutte sans merci. A vous de jouer !

Notez cependant que si dans le mode KUMATE vous pouvez gagner beaucoup plus de points que dans un combat officiel, vous pouvez également y perdre beaucoup !

A vous de juger si vous en êtes capable, car vous n'êtes pas obligé d'accepter ce combat (si vous voulez refuser le combat, appuyez sur la case **NO** lorsque l'invitation vous sera proposée, et vous retournerez au menu).

CHAPITRE 7. QUELQUES ASTUCES.

• Pour jouer de manière efficace, essayez lors de votre premier combat de vous battre contre un Kick boxer aux pourcentages faibles (PHYSICAL TYPE). Puis progressivement battez-vous contre des joueurs de plus en plus forts. Ceci est vraiment le principe de base de ce jeu.

• Tous vos coups de pied et de poing n'ont pas le même effet.

• Surveillez votre distance face à l'adversaire lorsque vous l'attaquez.

• Variez le plus possible vos coups !

• Si vous frappez un adversaire complètement passif, votre boxeur va hausser les épaules, se demandant ce qui se passe. Hausser les épaules montre qu'il est totalement démotivé, ce qui baissera forcément l'impact de vos coups et vos réflexes pendant ce round.

• Ne vous laissez pas acculer dans un coin du ring, vous ne pourrez plus utiliser toutes vos techniques de combat.

• Si deux boxeurs à la fin d'un round totalisent le même nombre de points, le vainqueur sera celui qui aura utilisé le nombre de coups le plus varié.

• Savoir parer les coups pendant un match est très important. Apprenez à vous servir de cette défense en appuyant vers le **BAS** sur votre **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** pour parer les coups de votre adversaire.

• Surveillez bien les rangées de projecteurs au-dessus des joueurs, et surtout la vôtre pour vérifier votre forme physique.

• Utilisez le mode ***PREVIEW*** pour étudier les tactiques de votre adversaire. Apprenez-les et allez ensuite dans le mode ***SELECT HITS*** pour choisir vos mouvements en fonction de cette connaissance de l'adversaire.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Vos astuces :

Vos mots de passe (Password) :

Bonne chance...

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System
GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.
Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO
au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**,
24h/24h, 7 jours/7.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V. - Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Hartelijk dank voor het kopen van deze Loriciel-cassette met het originele kickboks-spektakel **"Best of the Best Championship Karate"™.** voor het Nintendo Entertainment System™.

Voordat de speler zijn of haar bokser de ring in laat stappen en zijn gevechtspositie laat innemen, doet hij of zij er goed aan eerst de hierna volgende instructies grondig door te lezen. Want als dat niet gebeurt, loopt de bokser een grote kans volledig in elkaar te worden geslagen.

I N H O U D

	Pagina
INTRODUCTIE	42
HET SPEL STARTEN	44
HOE HET WORDT GESPEELD	45
• DE VIERPUNTSDRUKTOETS	
DE WEDSTRIJD.	47
• HET INFORMATIEBORD	
• MEER INFORMATIE	
DE OPTIES UIT HET MENUSCHERM	51
DE KUMATE.	57
VECHTTIPS.	58

PRODUKTIE-TEAM

Manager ontwikkeling :	Pascal JARRY
Codering :	Carlo PERCONTI
Grafische beelden :	Marco de FLORES Christophe PERROTIN Isabelle MAURY
Muziek en geluidseffecten :	Michel WINOGRADOFF Vincent BAILLET
Handleiding :	Tony CHIODO LORICIEL
Met veel dank aan :	NINTENDO-medewerkers in Japan en de V.S. ELECTROBRAIN-medewerkers BANDAI, Frankrijk medewerkers David KLEIN Ron JOHNSON Dhr. TSUDA Kazuyo HORIGANE Emanuelle KREUZ

© Copyright 1992.LORICIEL Frankrijk.

HOOFDSTUK 1. INTRODUCTIE.

Geestelijke concentratie...

"Om de hoogte van de hemel te kunnen bepalen, moet men de berg beklimmen... Om deze hoogte te kunnen bereiken, moet men eerst zijn eigen 'ik' ontdekken..."

Grootmeester Kang Suh Chong - 10e Dan

De internationale kickbokssport heet iedereen welkom!

Deze bijzondere vechtsport vereist een buitengewone beheersing van vele dodelijke bewegingen, trappen en slagen met voeten en vuisten. Vergeet niet, dat kickboksen nog niet erg lang bestaat en dat er nog steeds wordt gewerkt aan het perfectioneren van deze vechtsport. De belangrijkste eigenschap ervan is de enorme effectiviteit van de vuistslagen, de trappen en andere slagen als deze hun doel raken.

Denk er ook altijd aan, dat de 'knockout' het uiteindelijke en mogelijk zelfs fatale doel van het gevecht is.

Reeds op zeer jeugdige leeftijd kreeg onze bokser belangstelling voor de mystieke en mysterieuze vechtkunst uit het Verre Oosten. Toen hij zes jaar was, begon hij al met zijn training. De sport beheerste zijn leven. Iedere dag werkte hij aan het perfectioneren van iedere beweging, om zo uiteindelijk de absolute top te bereiken als Meester in deze sport.

Dat was twintig jaar geleden. Inmiddels heeft hij dankzij zijn training aan vele wedstrijden mogen deelnemen en overal ter wereld erkenning verworven. Zijn naam is de nieuwste in het wereldcircuit van het kickboksen.

Zijn training heeft hem letterlijk jaren gekost en hij is daarbij begeleid door de beste senseis uit de internationale kickbokswereld. Maar zijn opleiding is nog lang niet afgerond. Hij is nog altijd een leerling en er is ook nog altijd een meester. Hij wil nog altijd "Best of the Best" (de beste der besten) worden. Zo graag zelfs, dat hij het bijna kan proeven.

Momenteel is hij nummer 16 op de wereldranglijst, maar nog altijd ver van zijn doel verwijderd. Alles wat hij in de afgelopen 20 jaar heeft bereikt staat nu op het spel. Laat hem de ring inspringen en het initiatief nemen en laat hem tussen de wedstrijden door blijven trainen.

Als zijn vaardigheid is toegenomen, wordt hij uitgenodigd voor deelname aan de belangrijkste confrontatie, de "kumate". Tijdens deze wedstrijd is alles toegestaan, wat een enorme dosis concentratie en training vergt...

Laat hem goed nadenken voor hij de ring instapt, want bij "kumate" wegen de voordelen van een overwinning vaak niet op tegen de nadelen van een nederlaag! De bokser voelt zelf het beste aan wanneer hij rijp is voor deze wedstrijd en wanneer hij zich beter kan terugtrekken. Laat hem stap voor stap naar de overwinning toewerken, want het lichaam wordt door de geest geleid.

Dit spel weerspiegelt de essentie van deze Oosterse vechtkunst. De bokser moet het tegen tal van taaie vechtersbazen opnemen, waaronder huidige kampioenen die even graag de beste willen worden als hij.

Vergeet nooit de essentie van de Oosterse vechtgeest: "Toewijding, gehoorzaamheid, eer, geloof en volharding in het gevecht".

Welkom bij deze kans om "Best of the Best" te worden! Druk op de **A KNOP** om met het spel te beginnen.

HOOFDSTUK 2.
HET SPEL STARTEN.

1. Controleer of het Nintendo Entertainment System™ uit staat.

2. Doe de cassette met "Best of the Best Championship Karate™" in het Nintendo Entertainment System™.

3. Zet het Nintendo Entertainment System™ aan.

PAS OP!

Doe nooit een cassette in de NES™ en haal die er nooit uit als het apparaat nog aan staat. Probeer ook nooit de cassette met kracht in het apparaat te duwen.

Als de bokser klaar is om de ring in te gaan voor de eerste wedstrijd, druk dan op de **STARTKNOP**.

Op het ***MENUSCHERM*** dat hierna verschijnt, kunnen alle gewenste opties voor het spel worden gekozen. Gebruik de **VIERPUNTSDRUKTOETS** om op dit scherm naar de gewenste keuzemogelijkheid te gaan. Met de **A KNOP** wordt de gekozen optie bevestigd, waarna deze op het scherm verschijnt.

Er zijn 12 opties:

PHYSICAL	(LICHAMELIJKE KENMERKEN)
GRADING	(BEOORDELING)
PAD VS. NES	(SPELMOGELIJKHEDEN)
SELECT HITS	(KEUZE SLAGEN EN TRAPPEN)
RESET NAME	(NAAM)
SAVE	(SAVEN)
LOAD	(LADEN)
NEXT BOXER	(VOLGENDE BOKSER)
PREVIEW	(VOORBESCHOUWING)
TRAINING	(TRAINING)
MATCH	(WEDSTRIJD)

HOOFDSTUK 3. HOE HET WORDT GESPEELD.

Dit is het dan! Het moment waar iedereen op heeft gewacht!

3.1. DE NINTENDO CONTROLLER

Met de vierpuntsdruktoets kan de bokser over het scherm worden bewogen. In het midden bevinden zich de **START-KNOP** en de **SELECTKNOP** en rechts de **A KNOP** en de **B KNOP.**

A. Met de controller kunnen alle keuzemogelijkheden op het ***MENUSCHERM*** worden bekeken.

B. Met de controller kan de bokser tijdens een wedstrijd over het scherm worden verplaatst en kan hij tijdens het gevecht treffers plaatsen.

Laten we de hoofdfuncties eens bekijken:

B1. De vierpuntsdruktoets gebruiken zonder dat er op één van de andere knoppen wordt gedrukt:

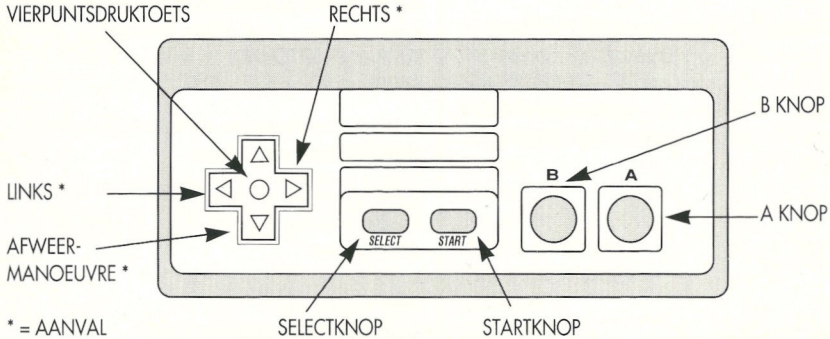
Hiermee wordt de bokser over het scherm bewogen. Druk op de linker- of rechterkant om hem voor- of achteruit te laten gaan. Druk op de bovenkant en op de vier diagonalen om toe te slaan. Druk op de onderkant voor een afweermanoeuvre.

B2 Het gebruik van de vierpuntsdruktoets tezamen met de A of de B KNOP:

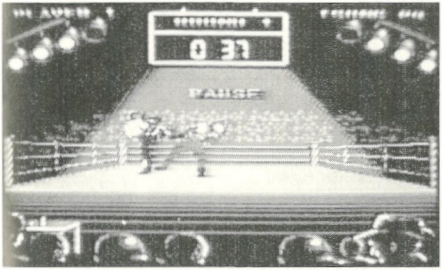
Door de acht bewegingen van de **VIERPUNTSDRUKTOETS** te combineren met het indrukken van de **A** of de **B KNOP** kunnen nog acht andere bewegingen worden uitgevoerd.

C. De STARTKNOP: Om tijdens het gevecht te pauzeren en daarna weer verder te gaan. Wordt de **STARTKNOP** in het ***MENUSCHERM*** ook gebruikt om een keuze te bevestigen en te activeren.

D. De SELECTKNOP: Tijdens elke activiteit of wedstrijd brengt



HOOFDSTUK 4. DE WEDSTRIJD.



Een goed begin is het halve werk. Daarom is het beter voor de eerste wedstrijd een "gemakkelijke" tegenstander uit te kiezen - iemand met zwakke reflexen **(REFLEX)**, die niet te sterk is **(STRENGTH)** en niet al te veel weerstand heeft **(RESISTANCE)**, zoals bijvoorbeeld Tsong Po (zie in het menuscherm de opties **NEXT** en **PHYSICAL**).

Kies vervolgens voor iedere volgende wedstrijd een iets sterkere tegenstander.

Dit is de belangrijkste strategie van dit spel.

Nu is de tijd gekomen om de eigen bokser de ring in te laten gaan! "Versla of wordt verslagen" is het motto van dit spel!

Kies op het ***MENUSCHERM*** de optie ***MATCH.***

Druk vervolgens op de **A KNOP**, de **B KNOP** of de **START-KNOP** om met de wedstrijd te beginnen.

N.B: Als de vaardigheden van de beide boksers te veel verschillen, wordt geen toestemming voor de wedstrijd gegeven!

4.1. HET INFORMATIEBORD

Nu komt de boksring in beeld. Hierboven hangt het informatiebord met een tijdklok en twee rijen spots. De tijdklok geeft aan hoe lang deze ronde nog duurt. Iedere ronde duurt een minuut. Tijdens het gevecht geeft een pijl bij de voeten van één van de boksers aan, dat deze voor de speler vecht.

De straal van de linker spot vertegenwoordigt de linker bokser. Dit is tevens de bokser die bestuurd wordt door de speler.

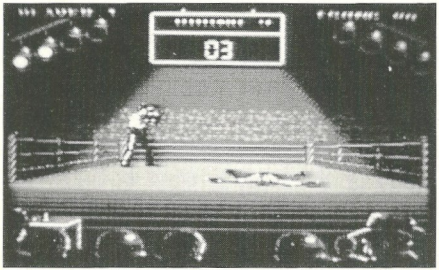
Boven elk der beide hoeken van de boksers bevindt zich een rij spotjes.

De rij die het helderst brandt geeft aan, welke bokser de leiding heeft.

(Dit verklaart waarom de helderheid van de lichtbundels verandert als er treffers worden gescoord). Elke rij spots heeft vier projectoren, elk met drie verschillende lichtintensiteiten waarmee de lichamelijke conditie van de bokser wordt weergegeven.

Als alle vier de projectoren in de hoek van een bokser zwart zijn, is de betreffende bokser knockout en heeft hij het gevecht verloren.

N.B: Aan het begin van het gevecht vertegenwoordigt de linker bokser de speler.



4.2. MEER INFORMATIE OVER HET GEVECHT

Een slag of trap geven:

Zoals in Hoofdstuk 3.1 al werd vermeld, kan een slag of een trap worden gegeven door op de **VIERPUNTSDRUKTOETS** te drukken (al of niet gelijk met de **A** of de **B KNOP).**

De aanval die bij de gekozen positie hoort wordt dan automatisch uitgevoerd.

Bij de beschrijving van ***SELECT HITS*** staan de verschillende aanvalsposities die beschikbaar zijn.

De tegenstander raken:

Om ervoor te zorgen, dat de slag of trap de tegenstander raakt, moet tijdens de aanval (met vuisten of voeten) één van de niet beschermde en gevoelige delen van het lichaam van de tegenstander worden geraakt (hoofd, bovenlichaam, dij). Bevindt die tegenstander zich te dichtbij of te ver weg, dan zal de aanval zijn doel missen.

Afweren en ontwijken:

Om een slag of trap af te weren, moet op de onderkant van de **VIERPUNTSDRUKTOETS** worden gedrukt zonder daarbij de **A** of de **B KNOP** in te drukken.

Afhankelijk van het ***REFLEX***-percentage van de bokser, kiest hij dan een zo effectief mogelijke afweermethode. Als er geen aanval wordt uitgevoerd, wordt automatisch de afweerpositie gekozen.

Slag of trap:

De effectiviteit van een slag of trap wordt bepaald door verschillende factoren:

De kracht van de aanvaller.

De weerstand van de tegenstander.

De kracht van de slag of trap.

Het lichaamsdeel dat wordt geraakt.

Als een tegenstander ten val komt, wordt hij daardoor nog zenuwachtiger.

Dit heeft een positief effect op zijn ***STRENGTH*** (kracht), maar een negatief effect op zijn ***REFLEX.***

Al deze factoren zijn van invloed op de score.

De vitaliteit van iedere bokser is af te lezen uit de intensiteit van de spots in hun hoek.

Herstellen:

Aan het einde van iedere ronde krijgen de boksers automatisch 30 seconden de tijd om zich weer te herstellen. Hierdoor krijgen zij wat van hun verloren kracht en vitaliteit terug. Herstel is ook mogelijk tijdens een gevecht als er geen aanval wordt uitgevoerd en als de tegenstander op de grond valt.

In de clinch:

Als twee boksers tijdens het gevecht te dicht bij elkaar gaan staan, raken zij soms in de clinch.

Halve draai:

Het kan gebeuren, dat de bokser van de speler na een flinke klap of trap met zijn rug naar zijn tegenstander komt te staan. Het is heel belangrijk hem dan zo snel mogelijk een halve draai te laten maken om het gevecht te kunnen voortzetten. Deze draai kan op twee manieren worden uitgevoerd:

1. Laat de **VIERPUNTSDRUKTOETS** helemaal los, waardoor de bokser automatisch in een neutrale positie tegenover zijn tegenstander wordt gezet.

2. Druk op de onderkant van de **VIERPUNTSDRUKTOETS** zonder daarbij de **A KNOP** in te drukken. Er wordt dan direct een halve draai uitgevoerd!

Einde van het gevecht:

De bokser aan wiens kant aan het einde van de laatste ronde nog de meeste projectoren branden, heeft het gevecht gewonnen.

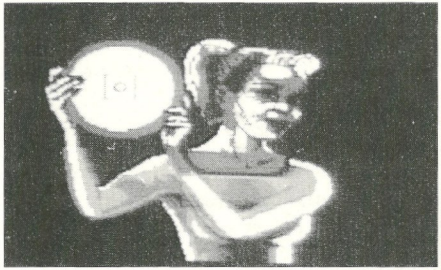
Als de verliezer al één of meer prijzen heeft, krijgt de winnaar van het gevecht de kleinste prijs.

Bijvoorbeeld: De uitgedaagde tegenstander is in het bezit van prijs 1, 2 en 3.

Als de bokser van de speler voor het eerst tegen deze tegenstander wint, krijgt hij diens prijs nr. 1, de tweede keer diens prijs nr. 2 en de derde keer de laatste maar zeker niet onbelangrijkste prijs.

Als het een moeizaam gevecht is geweest, zullen de kracht, de reflexen en de weerstand van de winnaar zijn toegenomen.

Als de bokser van de speler heeft gewonnen, laat de cheerleader de prijs zien; zo niet, dan toont zij een EHBO-trommel. Als de bokser van de speler heeft verloren, loopt zijn kracht automatisch terug (dit geldt uitsluitend voor de bokser van de speler en niet voor de bokser die door het Nintendo Entertainment System™ wordt bestuurd).



HOOFDSTUK 5. DE OPTIES UIT HET MENUSCHERM.

OPTIE *PHYSICAL* (lichamelijke kenmerken):

Deze optie wordt gebruikt voor het bekijken van de drie hoofdeigenschappen van de bokser:

STRENGTH geeft zijn kracht weer.

RESISTANCE zijn weerstand tijdens een aanval.

REFLEX betreft de snelheid waarmee hij aanvallen weet af te weren.

Deze optie wordt gekozen door op de **A KNOP**, de **B KNOP** of de startknop te drukken.

OPTIE *GRADING:*

Met ***GRADING*** worden de hoogste scores van de spelers weergegeven - in dollars - alsmede de prijzen die zij hebben gewonnen. Boksers kunnen op twee manieren worden beoordeeld:

Ten eerste geeft het aantal dollars de kracht van een bokser weer, zijn weerstandsvermogen tijdens aanvallen, zijn reflexen en het aantal prijzen dat hij heeft gewonnen.

Ten tweede kan een beoordeling worden gebaseerd op het aantal prijzen dat de bokser heeft gewonnen (een bokser met één of meer prijzen verschijnt automatisch in de prijzenklassering).

Het eerste ***GRADING***-scherm toont de huidige positie van de acht beste kickboksers van het wereldcircuit. Het bedrag in dollars rechts van iedere naam geeft de plaatsing van de betreffende bokser op de ranglijst weer.

Alle kickboksers, inclusief die van de speler, worden geklasseerd op basis van de hoeveelheid dollars die zij waard zijn.

Hoe meer wedstrijden een bokser wint, hoe meer hij waard wordt! Druk nu op de **A** of de **B KNOP** om de zestien trofeeën te bekijken die beschikbaar zijn voor een succesvolle uitdager en om te zien wie wat bezit.

Op het huidige scherm worden de acht laagste prijzen getoond, alsmede de huidige eigenaren daarvan.

Druk vervolgens op de **A** of de **B KNOP** om van de ene pagina naar de andere te gaan en van de acht laagst geklasseerde boksers naar de acht hoogst geklasseerde te gaan.

OPTIE: *PAD VS. NES*

Met deze optie kunnen de verschillende spelmogelijkheden worden ingesteld.

Ga met de vierpuntsdruktoets naar ***PAD vs. NES*** en druk op de **A KNOP**, de **B KNOP** of de **STARTKNOP** om door de mogelijkheden heen te gaan. Er zijn verschillende commando's:

PAD vs. NES: Hiermee kiest de speler voor de linker bokser op het scherm en vecht hij dus tegen de rechter bokser die door de NES wordt bestuurd.

NES vs. PAD: Dit commando is vergelijkbaar met het bovenstaande, zij het dat de speler nu voor de rechter bokser kiest.

PAD vs. PAD: Dit is de stand voor twee spelers. In deze stand is speler één altijd de linker bokser en speler twee de rechter bokser.

OPTIE *SELECT HITS* (voor eigen bokser en diens tegenstander):

Er zijn acht series kickboks-slagen en -schoppen beschikbaar, elk in verschillende varianten.

Kies voor ***SELECT HITS*** om die mogelijkheden te bekijken en er een aantal aan de eigen bokser toe te wijzen.

Op dit scherm staan één bokser en twee mogelijkheden: ***SELECTION*** (keuze) en ***SEE*** (bekijken).

Keuze slagen en trappen:

De series zijn genummerd van 1 t/m 8. Ga in de stand **SELECTION** met de rechter- of linkerkant van de vierpuntsdruktoets naar de gewenste serie.

Bekijk deze vervolgens door de pijl op **SEE** te zetten en druk op de **A** of de **B KNOP** om die keuze te bevestigen. Met de boven- en onderkant van de **VIERPUNTSDRUKTOETS** demonstreert de bokser de acht gekozen series bewegingen.

Druk vervolgens op de selectknop om de ***SEE***-optie te beëindigen en naar het menuscherm terug te gaan. Kies als alles naar wens is voor ***QUIT.*** Zo niet, druk dan op de ***CANCEL***-optie.

MENU:

Met deze optie kan het spel verder aan de wensen van de speler worden aangepast. De volgende keuzes zijn mogelijk:

OPTIE NAME (naam): Om de naam van de eigen bokser te veranderen en (alleen in de stand ***PAD vs. PAD***) die van de tegenspeler. Ga met de **VIERPUNTSDRUKTOETS** naar de optie ***NAME*** en druk op de **A KNOP**, de **B KNOP** of de

STARTKNOP. Plaats de cursor met de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets onder de naam van de eigen bokser (links op het scherm). Met de boven- en onderkant van deze toets kunnen de letters vervolgens worden gewijzigd. Ga daarna met de linker- of rechterkant naar de volgende of de vorige letter en druk op de **A KNOP** of de **B KNOP** om de gekozen naam te bevestigen.
Spel met twee spelers: De linker speler kan de naam van zijn of haar bokser aan de linkerkant van het scherm aanpassen, de rechter speler die van de bokser aan de rechterkant. Volg verder de bovenstaande instructies.

RESET BOXER: Hiermee wordt de naam van de oorspronkelijke bokser weer hersteld, evenals de voor hem gekozen serie slagen en trappen, zijn eigenschappen en de door hem gewonnen prijzen. Ga met de **VIERPUNTSDRUKTOETS** naar ***RESET BOXER***, druk op de **A KNOP**, de **B KNOP** of de **STARTKNOP** als twee spelers tegen elkaar spelen en dan op de **A** of de **B KNOP** om die keuze te bevestigen. Druk opnieuw op de **A** of de **B KNOP** om deze optie te verlaten.

PASSWORD: Als een speler een ongelooflijk goede vechter heeft ontwikkeld die hij of zij wil saven en later weer wil oproepen als er verder wordt gespeeld, dienen de volgende instructies te worden opgevolgd:

• Ga om de betreffende bokser te saven naar het ***OPTIONS***-scherm en kies daar met behulp van de vierpuntsdruktoets voor ***SAVE.*** Druk vervolgens op de **A KNOP**, de **B KNOP** of de **STARTKNOP.** Als twee spelers tegen elkaar spelen, handel dan als bij de ***NAME***-optie. Noteer het paswoord zorgvuldig en bewaar die notitie voor toekomstig gebruik.

• Kies om een gesavede bokser terug te halen voor de ***LOAD***-optie. Gebruik de boven- of onderkant van de **VIERPUNTSDRUKTOETS** om de letters of cijfers te kiezen en voer het paswoord in (in de stand voor twee spelers wordt de gewenste bokser op dezelfde wijze gekozen als bij ***SAVE).***

Druk op de **A KNOP** om het paswoord in te voeren.

Als het paswoord correct is ingevoerd, staat er "OK" op het scherm.

Als het niet gelukt is het paswoord correct in te voeren, staat er ***"NOT LOADED"*** (niet geladen) op het scherm. Druk dan op een willekeurige kant van de **VIERPUNTSDRUKTOETS** om hieruit te komen.

*N.B: Met **SAVE** of **LOAD** wordt tevens de laatste positie in het kumate-gevecht gesaved en geladen. Er hoeft dan dus niet meer te worden gevochten tegen een bokser die al eerder verslagen is.*

Nu zijn we weer terug in het hoofdmenu: ***MENUSCHERM:***

OPTIE *NAME* (naam - om de naam van de eigen bokser te wijzigen):

Druk om de naam van de eigen bokser te veranderen op de linkerkant en de bovenkant van de **VIERPUNTSDRUKTOETS** om de letters te wijzigen en op de rechter- of linkerkant hiervan om van de ene letter naar de volgende of vorige te gaan.

Druk vervolgens op de **A** of de **B KNOP** om die keuze te bevestigen.

OPTIE: *NEXT BOXER* (volgende bokser):

Met deze optie kunnen alle tegenstanders die onze bokser in de ring zal ontmoeten worden bekeken. Tip: Als de speler tegen een bepaalde tegenstander heeft gevochten en de wedstrijd heeft gewonnen, kies dan niet nogmaals diezelfde tegenstander, maar kies in plaats daarvan de volgende kickbokser uit de lijst.

Ga als volgt te werk:

Zet de pijl op het blok met ***NEXT BOXER*** en druk op de **A KNOP**, de **B KNOP** of de **STARTKNOP** om alle beschikbare tegenstanders de revue te laten passeren.

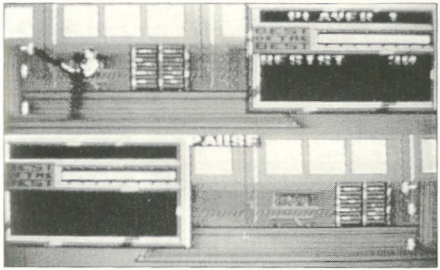
Als de eigen bokser te laag geklasseerd is, mag hij niet tegen de andere topkickboksers uit het wereldcircuit uitkomen voordat zijn klassering is verbeterd. Hoe dat mogelijk is. Door te blijven trainen en vechten. Geduld is immers een schone zaak!

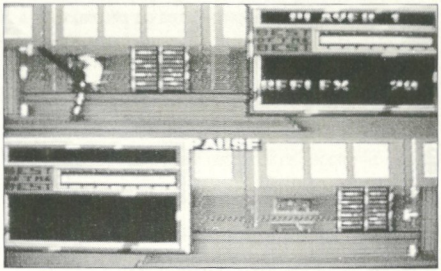
OPTIE: *PREVIEW* (voorbeschouwing)

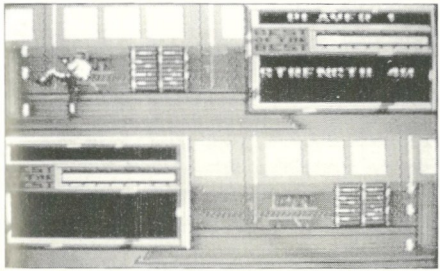
Hiermee kunnen de vechtstijl van de volgende tegenstander en de stijl van de eigen bokser vooraf worden bekeken. Bekijk het scherm aandachtig. Als de bewegingen van de tegenstander bekend zijn, wordt het gemakkelijker te bepalen welke bewegingen in de ring het meeste effect zullen hebben! (Druk op de **A KNOP**, de **B KNOP** of de **STARTKNOP** om deze optie te verlaten).

OPTIE *TRAINING:*

Dit is de beste manier om de klassering van de eigen bokser te verbeteren. Er zijn drie trainingsprogramma's:







Elke bokser heeft een ***STRENGTH***- (kracht-), ***REFLEX***- (reactievermogen-) en een ***RESISTANCE***- (weerstand-) klassering die aan het begin van het spel voor iedereen gelijk is. De eigenschappen van een bokser zijn hiervan afhankelijk. Hoe hoger de waarde van een bokser in zo'n categorie, hoe beter hij op dat punt is.

Tijdens de eerste training nemen de kracht, het reactievermogen en de weerstand van een bokser dramatisch toe. Maar de volgende keer worden zij niet zoveel hoger, omdat de training dan niet zoveel invloed heeft op het lichaam.

Er zijn drie categorieën (weergegeven als percentages):

• ***RESISTANCE (weerstand):*** Hoe hoger de weerstand van een bokser, hoe moeilijker het is hem knockout te slaan.

• ***STRENGTH (kracht):*** Naarmate een bokser sterker wordt, hebben zijn slagen en schoppen meer effect.

• ***REFLEX (reactievermogen):*** Hoe sneller een bokser reageert, hoe beter hij aanvallen kan afweren.

Methoden om de percentages te verhogen:

1. ***RESIST:*** Druk om het weerstandsvermogen van de eigen bokser te vergroten een aantal malen snel achter elkaar op de **A** of de **B KNOP** teneinde de meter te laten oplopen en hem zo lang mogelijk op dat niveau te houden.

2. ***STRENGTH:*** Werkt hetzelfde als de hierboven beschreven weerstandstraining.

3. ***REFLEX:*** De bokser moet proberen tegen één van de drie doelen te schoppen. Druk op de bovenkant van de **VIERPUNTSDRUKTOETS** om het bovenste te bereiken, druk op de onderkant om het onderste te raken en druk op de linkerkant om het middelste te raken.

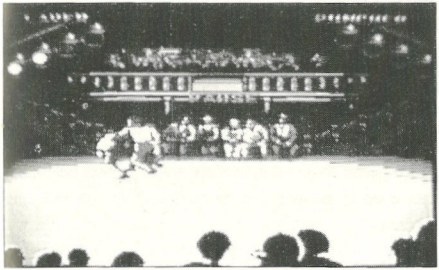
Naarmate hij vaker tegen die doelen weet te schoppen, neemt zijn ***REFLEX***-percentage toe.

Als de trainingstijd voorbij is, wordt automatisch naar het menu teruggegaan.

Met de **SELECTKNOP** kan de activiteit van dat moment worden onderbroken, met de **STARTKNOP** kan worden gepauzeerd.

N.B: Als de bokser zich sterk genoeg voelt of voldoende weerstand denkt te hebben om niet meer op deze eigenschappen te trainen, druk dan op de selectknop om één van de trainingsprogramma's te laten vallen.

HOOFDSTUK 6. DE KUMATE.



Na de eerste overwinning op de vijfde bokser verschijnt er een uitnodiging voor de kumate op het scherm (later ontvangt de bokser nog meer uitnodigingen voor de kumate, afhankelijk van zijn prestaties).

Wie deze uitnodiging met "YES" beantwoordt, moet wel heel zeker van zichzelf zijn.

Er zijn in totaal zes tegenstanders beschikbaar, waarvan er automatisch één voor dit gevecht wordt uitgekozen om tegen te beginnen. Nadat de eerste is verslagen, verschijnt de tweede.

De kumate zelf: Dit is een meedogenloos gevecht zonder spelregels.

En vergeet niet, dat er in een Kumate-wedstrijd meer punten kunnen worden verloren (of gewonnen - laten we het nou niet al te pessimistisch bekijken) dan in gewone wedstrijden!

Ga op basis van de kracht van de eigen bokser een uitdaging aan. Wie zich hier niet klaar voor voelt, kan op het uitnodigingsscherm altijd nog voor **"NO"** kiezen. Daarna komt dan het ***MENUSCHERM*** weer terug.

HOOFDSTUK 7. VECHTTIPS.

• Bouw het spel zo effectief mogelijk op. Kies voor de eerste wedstrijd een "gemakkelijke" tegenstander met lage percentages voor ***REFLEX, STRENGTH, RESISTANCE*** en ***PHYSICAL TYPE*** en kies dan geleidelijk aan steeds moeilijker vechters. Dit is wel één van de belangrijkste grondregels van het spel.

• Niet alle slagen, stoten en trappen hebben evenveel effect.

• Zorg tijdens een aanval voor de juiste afstand tussen de eigen bokser en zijn tegenstander.

• Gebruik zoveel mogelijk verschillende slagen en trappen.

• Als de eigen bokser een tegenstander een slag of een schop geeft en deze doet niets terug, zal de eigen bokser zijn schouders ophalen. Dit wijst erop, dat hij niet gemotiveerd is, waardoor het effect van zijn slagen en schoppen en zijn reflexpercentage tijdens deze ronde teruglopen.

• Zorg dat de eigen bokser nooit in een hoek wordt gedrukt, want hierdoor wordt hij beperkt in zijn mogelijkheden.

• Als beide boksers aan het einde van een gevecht evenveel punten hebben gescoord, wint degene die de meeste verschillende slagen en trappen heeft gebruikt. Vergeet dat nooit!

• Een goede afweer is tijdens een wedstrijd heel belangrijk. Leer goed af te weren met de onderkant van de vierpuntsdruktoets.

• Houd tijdens een gevecht altijd goed de spots bovenin het scherm in het oog om de lichamelijke conditie van de eigen bokser te bepalen.

• Gebruik de ***PREVIEW***-functie om de tactieken van de tegenstander grondig te bestuderen. Op basis daarvan kunnen dan met de optie ***SELECT HITS*** de gewenste bewegingen worden gekozen.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

0892

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Technische Dienst
Postbus 6123 - 4000 HC TIEL
NEDERLAND - Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Technische Dienst
Postbus 271 - B-1020 BRUSSEL
BELGIE - Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

DISTRIBUE PAR :
BANDAI

DISTRIBUTED BY :
BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON